

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : **07-100268**
 (43)Date of publication of application : **18.04.1995**

(51)Int.Cl. **A63F 9/22**
A63F 1/00

(21)Application number : **05-273209** (71) **TAITO CORP**
 (22)Date of filing : **05.10.1993** (72) **NEZU SHINTARO**
 Applicant :
 Inventor :

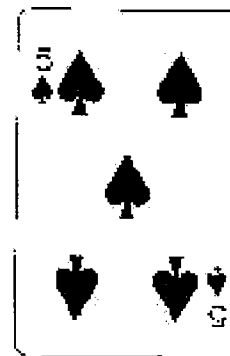
(54) IMAGE DISPLAY CARD GAME MACHINE

(57)Abstract:

PURPOSE: To enhance a sense of expectation and a degree of excitement of a game, while making the best of characteristic traits for working out conception of a role.

CONSTITUTION: Whenever a game is started, part of cards selected at random from plural kinds of cards is set to dividend increase cards that the dividend is increased. Also, when this dividend increase card exists in cards of a prescribed number of pieces distributed to a player, its purport is displayed as shown in the figure (b). Moreover, when this dividend increase card is decided definitely as the player's card, the setting of dividend is changed to be doubled.

(a)



(b)



* NOTICES *

JPO and INPIT are not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1]A card of a specified number chosen at random out of two or more kinds of cards on a display screen characterized by comprising the following is distributed among a game person, When an unnecessary card is specified by said game person out of a card of said specified number, exchange said unnecessary card for the new card selected at random, and when said game person's card is a predetermined combination, An image display card game machine which gives said game person a dividend according to difficulty of said predetermined combination.

An increase deck-setup means in a dividend to set said some of cards selected [two or more] out of a card of a kind at random as an increase card in a dividend which a dividend increases for every time of a start of a game.

An increase card displaying means in a dividend which indicates that the card is said increase card in a dividend when said increase card in a dividend exists in a card of said specified number distributed among said game person.

A dividend increasing means which increases said dividend when said increase card in a dividend is become final and conclusive as said game person's card.

[Claim 2]When said game person's card is said predetermined combination, a card of said specified number selected [two or more] out of a card of a kind at random is arranged on said display screen, Exhibit a part in a card of said specified number as a parent card, and said game person is made to choose a part from the remaining reversed, predetermined cards, Said parent card confiscates said dividend, when the point is higher than said game person's card, and said game person's card when the point is higher than said parent card, In a selectable image display card game machine an increase game in a dividend which increases said dividend and is given to said game person, The image display card game machine according to claim 1 when the point is higher than said parent card said game person's card, wherein it is provided with the 2nd dividend increasing means that increases said dividend when said parent card or said game person's card is said increase card in a dividend.

[Translation done.]

* NOTICES *

JPO and INPIT are not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[Industrial Application]This invention displays the card of cards, for example on a display screen, changes a display screen by operation of a player, and relates to the image display card game machine which performs a card game.

[0002]

[Description of the Prior Art]In this conventional kind of image display card game machine, the game is performed as follows by the poker game. On display screens, such as a cathode-ray tube and a liquid crystal, each roles (two pairs, three cards, full hand, etc.) and dividend of those are shown. First, five cards (cards) are distributed among public. In usual, a player can be restricted at once and can exchange an unnecessary card. Specification of the card to hold of the depression of a manual operation button, etc. will exchange the other card for a new card. Thus, when five cards of a player are become final and conclusive and the card completes a fixed role, the dividend equivalent to the role is given.

[0003]

[Problem(s) to be Solved by the Invention]However, in the above-mentioned conventional image display card game machine, since the size of the dividend is beforehand determined according to the difficulty of a role, the viewpoint of a game will be concentrated only on making a role. Therefore, the unexpected nature of a game is missing and the game became monotonous easily. Thereby, the new means which raises the hope and the degree of agitation of a game is demanded.

[0004]When making joker into the inside of a hand and completing a role as this measure, that from which that dividend doubles [usual] is known. That is, in this game machine, a dividend increases by the accidental factor of drawing joker.

[0005]However, the joker in a poker game can be transposed to the most advantageous card among hands, and since it was held, when an unfortunate result is not caused and joker is drawn, a player will not stray but will be held. Therefore, it was not the measure which a dividend only increases when joker is drawn in this game machine, without being influenced by the idea of a player, and fully employed the characteristic of making the role of poker efficiently.

[0006]This invention is made in order to cancel the above technical problems, and it is a thing.

It is providing the image display card game machine which can raise the hope and the degree of agitation of a game, carrying out the purpose in raw.

[0007]

[Means for Solving the Problem] In order that this invention may attain the above-mentioned purpose, the 1st solving means by this invention, A card of a specified number chosen at random out of two or more kinds of cards on a display screen is distributed among a game person, When an unnecessary card is specified by said game person out of a card of said specified number, exchange said unnecessary card for the new card selected at random, and when said game person's card is a predetermined combination, An image display card game machine which gives said game person a dividend according to difficulty of said predetermined combination is characterized by comprising:

An increase deck-setup means in a dividend to set said some of cards selected [two or more] out of a card of a kind at random as an increase card in a dividend which a dividend increases for every time of a start of a game.

An increase card displaying means in a dividend which indicates that the card is said increase card in a dividend when said increase card in a dividend exists in a card of said specified number distributed among said game person.

A dividend increasing means which increases said dividend when said increase card in a dividend is become final and conclusive as said game person's card.

[0008] When said game person's card is said predetermined combination, the 2nd solving means, A card of said specified number selected [two or more] out of a card of a kind at random is arranged on said display screen, Exhibit a part in a card of said specified number as a parent card, and said game person is made to choose a part from the remaining reversed, predetermined cards, Said parent card confiscates said dividend, when the point is higher than said game person's card, and said game person's card when the point is higher than said parent card, In a selectable image display card game machine an increase game in a dividend which increases said dividend and is given to said game person, Said game person's card is provided with the 2nd dividend increasing means that increases said dividend when the point is higher than said parent card, and said parent card or said game person's card is said increase card in a dividend.

[0009]

[Function] In the above-mentioned solving means, when the increase card in a dividend which a dividend increases is set up at random for every game and a predetermined combination is completed using this increase card in a dividend, a dividend increases. Therefore, when the increase card in a dividend is drawn, he can do comparison ponderation of the grade of the increase in a dividend and the difficulty of a role by it, and the game person can perform making a role, can develop a game content more, and can raise the hope and the degree of agitation of a game.

[0010]

[Example] Hereafter, with reference to drawings etc., one example of the image display card game machine by this invention is described. A poker game is explained in an example.

Drawing 1 is a perspective view showing the composition of the appearance of one example of the image display card game machine 10 (only henceforth "the game machine 10") by this invention. The game machine 10 is provided with the monitor 11 which displays a game content by a picture, the medal slot 12 which throws in a medal required for a player to perform a game, the operation switch part 13 operated by a player, and the medal

expenditure mouth 14 which performs expenditure of a medal.

[0011]Drawing 2 is a top view showing the detailed composition of one example of the operation switch part 13. The manual operation button of the operation switch part 13 comprises the five HOLD buttons 13a-13e, the DEAL/DRAW button 13f, the 1-BET button 13g, the DUAL-BET button 13h, the DOUBLE-UP button 13i, and the PAY-OUT button 13j.

[0012]The 1-BET button 13g is a button which specifies the bet number of sheets of the medal of a game. Whenever it pushes once, it BET one (one medal bet) and BET by the pushed number of times. Usually, it is set up so that it can risk to 10BET. The DUAL-BET button 13h is a button used when risking the same BET number as the last game. For example, if the DUAL-BET button 13h is pushed in the following game when BET(ing) five times in the last game, it will be automatically set as 5BET.

[0013]The DEAL/DRAW button 13f is a button pushed when starting a game. If this DEAL/DRAW button 13f is pushed, a game will be started and a card will be distributed. The HOLD buttons 13a-13e are buttons used when a card to leave among five distributed cards is saved. If the card of a player is distributed first and all will light up and push, the light will be put out, and the card is saved. If it pushes again, the light will be switched on again and a keeping will be canceled.

[0014]The DOUBLE-UP button 13i is a button used when using the dividend and shifting to a double game, when a fixed role is completed in the usual game. The PAY-OUT button 13j is a button used [the time of usually winning in a game, and] to win in a double game and call off a subsequent double game. A push on this button will transmit a part for that victory to a credit. If it pushes in addition to this time, the medal for a credit will pay out of the medal expenditure mouth 14 from a hopper (medal reservoir of game machine 10 inside). Expenditure will be stopped if it pushes again.

[0015]Drawing 3 is a block diagram showing one example of the electric constitution of game machine 10 inside. CPU circuit 21 is a circuit which controls the whole game machine 10. ROM22 is a storage parts store into which the program of the contents of the game, the initialized value, a test mode, etc. are inputted. RAM23 is a storage parts store which memorizes even the game content before last temporarily, for example. Even when it becomes power off into a game by RAM23, a game content is backed up and a game is resumed from the situation at the time of power off at the time of a return.

[0016]The sound source circuit 24 is a circuit which generates a predetermined sound, respectively, when a player wins in a game. He is trying to generate a different sound for every role in this example. The input circuit 25 will transmit it to CPU circuit 21, if it is electrically connected with the above-mentioned manual operation buttons 13a-13j and the manual operation buttons 13a-13j are pushed. The output circuit 26 is a circuit which controls lighting or putting out lights of the manual operation buttons 13a-13j, expenditure of a medal, etc., for example. The video monitor circuit 27 is a circuit for outputting a game content by a picture on the monitor 11.

[0017]Next, based on drawing 4 - drawing 11, it explains that a game flows. Drawing 4 and 5 are flow charts which show one example of the flow of the game of the game machine 10 by this invention. Drawing 6 - drawing 12 are the figures showing one example of the display on the monitor 11 in a game.

[0018]First, the flow of the whole game is outlined. First, the usual game is started and five cards selected out of 53 cards cards which contain joker on the monitor 11 at random are distributed among a player. A player specifies a required card out of this card, and saves

that card. The other card is exchanged for the new card selected out of the remaining cards (48 sheets) at random. When the card of the player at this time completes a fixed role, it becomes a victory of a player and the player can obtain the dividend equivalent to that role. [0019]The player can choose a double-up game based on this dividend. With this double-up game, it is carried out in the following procedures. First, five cards selected at random turn over, and are distributed, and it is opened as a parent card by one card in it. A player chooses one card from the remaining cards. When the number of the card of a player is larger than the number of a parent card, the above-mentioned dividend increases twice. On the other hand, when the number of the card of a player is smaller than the number of a parent card, the above-mentioned dividend is confiscated.

[0020]Next, the flow of a game is explained in detail. First, in drawing 4, if a power supply is switched on at Step S1, it will progress to Step S2 and will be in an initial state. Namely, on the monitor 11, the picture for demonstrations is outputted and it will be in the state waiting for an injection of a medal. It being added to the credit of the game machine 10, and being simultaneously judged as those with a credit at Step S3, if a medal is thrown in -- the following step S4 -- it progresses.

[0021]In step S4, it will be in the waiting state of the 1-BET button 13g or the DUAL-BET button 13h (the 1-BET button 13g and the DUAL-BET button 13h light up.). If one of buttons is pushed, it will progress to Step S5, the output of the screen for a demonstration will be ended, and a game will usually be started.

[0022]Usually, a game is performed by 53 cards which consist of 52 cards and one joker. First, CPU circuit 21 sets one card selected at random out of these 53 cards as a high odds card for every time of the start of a game. Here, a high odds card is a card with which a twice [usual] as many dividend as this is obtained, when making this card into the inside of a hand and completing a role.

[0023]Drawing 6 is a figure showing one example of the usual card and the high odds card which are displayed on the monitor 11. Usually, a card is displayed as shown in (a) among a figure, but when selected by the high odds card, as shown in (b) among a figure, it is displayed on the size which is a grade which can distinguish the number and pattern of a card that it is a high odds card.

[0024]Next, CPU circuit 21 chooses five cards at random out of 53 above-mentioned cards, and distributes them among a player. Drawing 7 is a figure showing one example of the display on the monitor 11 at this time. As shown in drawing 7, an odds table is displayed on the monitor 11. Here, the dividend to the kind of role of each and a BET number when completing the role is displayed as an odds table. The column on the left-hand side of No. 1 displays the present BET number, and an odds table displays the inside of the column red. Therefore, whenever one BET number of sheets of an odds table increases, it changes. "BET ORDEAL" and a message are displayed on the lower part of the monitor 11.

[0025]Five cards of a player are over turned like drawing 7 first, and are distributed. Next, it progresses to Step S6 and will be in the input waiting state of the DEAL/DRAW button 13f. If the DEAL/DRAW button 13f is pushed, will progress to Step S7, it will stop receiving coin, and a BET number will become final and conclusive. And each card is opened. On the monitor 11, a card is opened one by one, for example from the card by the side of the left in the figure.

[0026]Drawing 8 is a figure explaining the flow of the game of Step S7 - Step S8. Like 1 of

the diagram of drawing 8, when a high odds card exists in five cards, the card is displayed as shown in drawing 6 (b), and it indicates that it is a high odds card on the monitor 11.

[0027]If opened by the card of a player, it progresses to Step S8 and will be in the input waiting state of the HOLD buttons 13a-13e. The HOLD buttons 13a-13e are pushed by a player, and if the card to save is specified, on the card, it will be displayed as "HELD" (2 of the inside of drawing 8, and a spade, 1 of a diagram, 2 of a diagram). Since the card will be become final and conclusive to in its hands [of a player] if a high odds card (1 of a diagram) is saved as shown in a figure, an odds table is changed. The message of "WITH HI-ODDS CARD" is displayed on a left-hand side column, and each dividend of the column of 1COIN which is the present BET number of odds tables is changed twice irrespective of the existence of completion of a role. An odds table is not changed when it is not saved, even if there is a high odds card. If the keeping is canceled even if it saves a high odds card once, an odds table will return to the original dividend.

[0028]Next, it progresses to step S9, and if it will be in the input waiting state of the DEAL/DRAW button 13f and the DEAL/DRAW button 13f is pushed, it will progress to the following step S10. Irrespective of the existence of the depression of the HOLD buttons 13a-13e in Step S8, if the DEAL/DRAW button 13f is pushed, it will progress to Step S10.

[0029]In Step S10, it is judged [exchange of a card] for necessity whether it is no. When a card needs to be exchanged, it progresses to Step S11 and the card except having been saved is exchanged for a new card. Here, it is exchanged for the card chosen from 48 cards except five cards already used among 53 cards at random. On the monitor 11, the new card which the display of "HELD" disappeared, and the card which became still more unnecessary disappeared, and was turned over is displayed. This card is opened automatically. Since the card is become final and conclusive as a card of a player at the time when a high odds card exists in a new card, the display mentioned above and the display of the purport that the card is a high odds card similarly are performed, and a change of an odds table is made.

[0030]Drawing 5 is a flow chart following drawing 4. When opened by the new card at Step S11, or when the role already fixed at the time of distribution of a card when a card does not need to be exchanged (i.e., the beginning) is completed at Step S10 and all of five sheets are saved, it progresses to Step S12 of drawing 5. The victory or defeat of the card of a player are judged in Step S12. That is, it is distinguished whether five cards have completed one on an odds table of roles. When the card of a player has not completed the fixed role, it becomes the defeat of a player and progresses to B among drawing 4. The final image at the time of game over is displayed on the monitor 11.

[0031]It becomes a victory of a player when the card of a player has completed the fixed role. Drawing 9 is a figure showing one example of the display on the monitor 11 at this time. When the exchanged new cards are 1 of a clover, and 3 of a diagram and complete two pairs, When a message is displayed as "WINNER" and it has a high odds card further, as shown in a figure, "CONGRATURATION" and a message are displayed, and the card which completed the role is simultaneously blinked by color mode. The column of an applicable role is displayed in red etc. among an odds table.

[0032]In the following step S13, it distinguishes, when one, he follows to Step S14 one [the DUAL-BET button 13h], and the dividend of the role is added to a credit, the same BET number as a game is set up last time, it progresses to C among drawing 4, and a new

usual game is started.

[0033]When one [are not one / Step S13 / the DUAL-BET button 13h / and / the DUBLE-UP button 13i or the PAY-OUT button 13j], it progresses to Step S16 or Step S17 from Step S15, respectively. In Step S16, the dividend of the role is added to a credit and progresses to B among drawing 4. A double-up game is started in Step S17.

[0034]Drawing 10 is a figure explaining the flow of Step S17 - the game in 18. If a double-up game is started at Step S17, the message for double-up games will be displayed on the portion as which the odds table on the monitor 11 was displayed. In drawing 10, the message of "TRY YOUR LUCK" which shows the coin number of sheets obtained when the message of "NOW YOU GET" which shows the coin number of sheets which the player risked, and this game are won is displayed. All the cards are eliminated, five new cards selected out of 53 cards at random turn a game over, and it is distributed. Among these five cards, a left end card is used as a parent card, and is displayed as "DEALER" on that card. It is opened by this parent card at the following step S18. Although a high odds card may newly be selected from 53 cards at the time of the start of a double-up game, in this example, the high odds card usually selected in the game shall apply also in a double-up game as it is.

[0035]Next, it progresses to Step S19, and will be in the input waiting state of the HOLD buttons 13b-13e from a player, and "SELECT A CARD" and a message will be displayed on the monitor 11. A player chooses the card to wish to have by the depression of the HOLD buttons 13b-13e. When one [either of the HOLD buttons 13b-13e], it progresses to Step S20 and is opened by the card. The size of the number of a card and the number of a parent card which the player chose is compared by the following step S21. When the number of the card of a player is larger, it can become a victory of a player, and it can progress to Step S22, and a double dividend can be obtained.

[0036]Drawing 11 is a figure showing one example of a display of the monitor 11 at this time. Drawing 11 shows the example in case the card of a player is a high odds card. Thus, when the card of a player or a parent card is a high odds card, a further double dividend (namely, 4 times as many dividends) can be obtained. Like the usual game, when a player wins in this double-up game, the message of "CONGRATURATION", When it furthermore wins with a high odds card, the message of "GREAT!DOUBLEX2 COINS" is displayed on the monitor 11. Next, it progresses to Step S15, and the player can push the DOBLE-UP button 13i, and can choose a double-up game again. Or the PAY-OUT button 13j can be pushed, the dividend of a double-up game can be added to a credit, and the usual game can be chosen.

[0037]At Step S21, when the number of the card of a player is smaller, it becomes the defeat of a player, the dividend of the part which usually won in the game by Step S23 is confiscated, and it progresses to B among drawing 4. Drawing 12 is a figure showing one example of a display of the monitor 11 at this time. The message of "TRY YOUR LUCK" will be eliminated on the monitor 11, and the display of the coin number of sheets of "NOW YOU GET" will be 0. It is opened one by one by the remaining cards except the player having chosen. The message of the purport that a game like "GAMEOVER" was completed is displayed.

[0038]Although it does not illustrate in a flow chart, when the card and parent card of a player are a draw, messages, such as "TRY AGAIN", are displayed and a game is performed

again.

[0039]As mentioned above, in the game machine 10 by this invention, since the high odds card with which a dividend doubles is selected at random from 53 cards for every time of the start of a game, two points shown below differ from the game from which a dividend doubles when the conventional joker is made into the inside of a hand greatly. Since high odds cards differ [1st] for every time of the start of a game, a player cannot be understood until which card lengthens the card for whether it is a high odds card actually, but can take out unexpected nature to a game. The strategic and thrilling game to which saving a high odds card in the 2nd unlike the joker which doubles the dividend mentioned above carried out comparison ponderation of the difficulty of a role and the grade of the increase in a dividend since the player did not necessarily become advantageous can be performed.

[0040]For example, the numbers of the first five cards are "1, 2, 2, 3, 3", and "1" in this is a high odds card, and suppose that "1, 2, 3" are the same patterns. if it leaves "1, 2, 3" of the same pattern and "2, 3" are exchanged here -- a straight (a dividend is twice) with a high odds card -- straight flush can be aimed at further. On the other hand, if it leaves "2, 2, 3, 3" and "1" which is a high odds card is exchanged, it will be the usual dividend, but two pairs are already completed and a full hand can be aimed at further.

[0041]As mentioned above, although one example of the image display card game machine by this invention was described, various modification is possible for this invention within limits which do not deviate from the gist, without being limited to the example mentioned above. For example, although the dividend used the high odds card as the doubling card, it is good also as a card with which a dividend becomes 3 times, 5 times, and .. not only in this, for example. Although only one in 53 cards was selected on the high odds card, not only this but two or more sheets may be selected, and the magnification of those dividends may be changed further.

[0042]It may enable it to set up the incidence although the appearance of the high odds card is based on spontaneous generation. For example, when comparing the incidence of the high odds card between fixed game numbers with the incidence of the set-up high odds card and not having reached the set-up incidence. A high odds card is intentionally sent into the card distributed among a player, and when it is over the set-up incidence on the other hand, a high odds card can be intentionally removed from the card distributed among a player.

[0043]The probability variation of the incidence of a high odds card can be carried out. For example, after setting up lower than the incidence at the time of spontaneous generation the incidence of 1 time of the first high odds card and appearing once, it may be made for the incidence of a high odds card to become high, for example in the game of multiple times.

[0044]

[Effect of the Invention]Since the increase card in a dividend which a dividend increases into a card was set up according to the image display card game machine by this invention, when the increase card in a dividend is drawn, the game person can do comparison ponderation of the grade of the increase in a dividend and the difficulty of a role by it, and can perform making a role. By this, a strategic inclination can be added to a game content, a game content can develop more, and the hope and the degree of agitation of a game can be raised.

[Translation done.]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平7-100268

(43) 公開日 平成7年(1995)4月18日

(51) Int.Cl.⁶

A 6 3 F 9/22
1/00

識別記号

M

庁内整理番号

F I

技術表示箇所

審査請求 未請求 請求項の数 2 F D (全 11 頁)

(21) 出願番号 特願平5-273209

(22) 出願日 平成5年(1993)10月5日

(71) 出願人 000132840

株式会社タイトー

東京都千代田区平河町2丁目5番3号 タ
イトービルディング

(72) 発明者 祢津 慎太郎

東京都千代田区平河町2丁目5番3号 タ
イトービルディング 株式会社タイトー内

(74) 代理人 弁理士 鎌田 久男 (外1名)

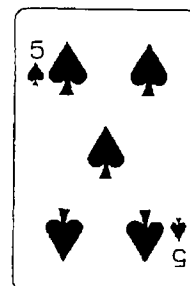
(54) 【発明の名称】 画像表示カードゲーム機

(57) 【要約】

【目的】 役作りの持ち味を生かしつつ、ゲームの期待感や興奮度を高める。

【構成】 ゲームの開始時ごとに、複数種類のカードの中からランダムに選択した一部のカードを配当が増加する配当増加カードに設定する。また、遊技者に配付された所定枚数のカードの中にこの配当増加カードが存在するときには、図中 (b) のようにその旨を表示する。さらに、この配当増加カードが遊技者のカードとして確定したときには、配当を倍に設定変更する。

(a)



(b)



【特許請求の範囲】

【請求項1】 表示画面上で、複数種類のカードの中からランダムに選択された所定枚数のカードを遊技者に配付し、前記所定枚数のカードの中から不要なカードが前記遊技者により指定されたときには前記不要なカードをランダムに選択された新たなカードに交換し、前記遊技者のカードが所定の組み合わせであるときに、前記所定の組み合わせの難易度に応じた配当を前記遊技者に与える画像表示カードゲーム機において、

ゲームの開始時ごとに、前記複数種類のカードの中からランダムに選択した一部のカードを配当が増加する配当増加カードに設定する配当増加カード設定手段と、前記遊技者に配付された前記所定枚数のカードの中に前記配当増加カードが存在するときに、そのカードが前記配当増加カードである旨を表示する配当増加カード表示手段と、前記配当増加カードが前記遊技者のカードとして確定したときに、前記配当を増加する配当増加手段とを備えることを特徴とする画像表示カードゲーム機。

【請求項2】 前記遊技者のカードが前記所定の組み合わせであるときに、前記複数種類のカードの中からランダムに選択された所定枚数のカードを前記表示画面上に配列し、前記所定枚数のカードの中の一部を親カードとして公開し、裏返された残りの所定のカードの中から一部を前記遊技者に選択させ、前記親カードが前記遊技者のカードよりポイントが高いときには前記配当を没収し、前記遊技者のカードが前記親カードよりポイントが高いときには、前記配当を増加して前記遊技者に与える配当増加ゲームを選択可能な画像表示カードゲーム機において、前記遊技者のカードが前記親カードよりポイントが高い場合に、前記親カードまたは前記遊技者のカードが前記配当増加カードであるときには前記配当を増加する第2の配当増加手段を備えることを特徴とする請求項1に記載の画像表示カードゲーム機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】この発明は、例えば表示画面上にトランプのカードを表示し、プレーヤーの操作によって表示画面を変化させ、カードゲームを行う画像表示カードゲーム機に関するものである。

【0002】

【従来の技術】従来のこの種の画像表示カードゲーム機において、例えばポーカーゲームでは、以下のようにゲームが行われている。ブラウン管や液晶等の表示画面上には、それぞれの役（2ペア、3カード、フルハウス等）とその配当が示されている。最初に、5枚のカード（トランプ）が表向きに配付される。プレーヤーは、通常では1回に限り、不要なカードを交換することができる。保持するカードが操作ボタンの押下等により指定さ

れると、それ以外のカードは新たなカードに交換される。このようにして、プレーヤーの5枚のカードが確定し、そのカードが一定の役を完成したときには、その役に相当する配当が与えられる。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかし、前述の従来の画像表示カードゲーム機では、配当の大きさは予め役の難易度に応じて決定されているので、ゲームの視点は役作りにのみ集中することとなる。従って、ゲームの意外性に欠け、また、ゲームが単調なものになりやすかった。これにより、ゲームの期待感や興奮度を高める新たな手段が要請されている。

【0004】この対策として、ジョーカーを手の内にして役を完成させたときには、その配当が通常の倍になるものが知られている。すなわちこのゲーム機では、ジョーカーを引き当てるという偶発的な要因により配当が増加する。

【0005】しかし、ポーカーゲームにおけるジョーカーは、手の内で最も有利なカードに置き換えることができるものであり、プレーヤーは、それを保持したために不運な結果を招くことはなく、ジョーカーを引き当てたときには迷わず保持しておくことになる。従って、このゲーム機では、プレーヤーの考えに左右されずにジョーカーを引き当てた時点で単に配当が増加するだけであって、ポーカーの役作りの持ち味を十分に生かした対策ではなかった。

【0006】本発明は、上述のような課題を解消するためになされたものであり、役作りの持ち味を生かしつつ、ゲームの期待感や興奮度を高めることができる画像表示カードゲーム機を提供することを目的とする。

【0007】

【課題を解決するための手段】上述の目的を達成するため、本発明による第1の解決手段は、表示画面上で、複数種類のカードの中からランダムに選択された所定枚数のカードを遊技者に配付し、前記所定枚数のカードの中から不要なカードが前記遊技者により指定されたときには前記不要なカードをランダムに選択された新たなカードに交換し、前記遊技者のカードが所定の組み合わせであるときに、前記所定の組み合わせの難易度に応じた配当を前記遊技者に与える画像表示カードゲーム機において、ゲームの開始時ごとに、前記複数種類のカードの中からランダムに選択した一部のカードを配当が増加する配当増加カードに設定する配当増加カード設定手段と、前記遊技者に配付された前記所定枚数のカードの中に前記配当増加カードが存在するときに、そのカードが前記配当増加カードである旨を表示する配当増加カード表示手段と、前記配当増加カードが前記遊技者のカードとして確定したときに、前記配当を増加する配当増加手段とを備えることを特徴とする。

【0008】第2の解決手段は、前記遊技者のカードが

前記所定の組み合わせであるときに、前記複数種類のカードの中からランダムに選択された所定枚数のカードを前記表示画面上に配列し、前記所定枚数のカードの一部を親カードとして公開し、裏返された残りの所定のカードの中から一部を前記遊技者を選択させ、前記親カードが前記遊技者のカードよりポイントが高いときには前記配当を没収し、前記遊技者のカードが前記親カードよりポイントが高いときには、前記配当を増加して前記遊技者に与える配当増加ゲームを選択可能な画像表示カードゲーム機において、前記遊技者のカードが前記親カードよりポイントが高い場合に、前記親カードまたは前記遊技者のカードが前記配当増加カードであるときには前記配当を増加する第2の配当増加手段を備えることを特徴とする。

【0009】

【作用】上記解決手段においては、配当が増加する配当増加カードがゲームごとにランダムに設定され、この配当増加カードを用いて所定の組み合わせを完成させたときには、配当が増加する。従って、遊技者は、配当増加カードを引き当てたときには、それによる配当の増加の程度と役の難易度とを比較考量して役作りを行うことができ、ゲーム内容をより高度化して、ゲームの期待感や興奮度を高めることができる。

【0010】

【実施例】以下、図面等を参照して、本発明による画像表示カードゲーム機の一実施例について説明する。実施例においては、ポーカーゲームについて説明する。図1は、本発明による画像表示カードゲーム機10（以下、単に「ゲーム機10」という。）の一実施例の外観の構成を示す斜視図である。ゲーム機10は、画像によりゲーム内容を表示するモニター11と、プレーヤーがゲームを行うのに必要なメダルを投入するメダル投入口12と、プレーヤーにより操作される操作スイッチ部13と、メダルの払い出しを行うメダル払出口14とを備えている。

【0011】図2は、操作スイッチ部13の一実施例の詳細な構成を示す平面図である。操作スイッチ部13の操作ボタンは、5つのHOLDボタン13a～13e、DEAL/DRAWボタン13f、1-BETボタン13g、DUAL-BETボタン13h、DOUBLE-UPボタン13i、PAY-OUTボタン13jとから構成されている。

【0012】1-BETボタン13gは、ゲームのメダルの賭け枚数を指定するボタンである。1回押すごとに1-BETされ（メダル1枚分が賭けられ）、押した回数分だけBETされる。通常は、10-BETまで賭けることができるように設定されている。DUAL-BETボタン13hは、前回のゲームと同一のBET数を賭けるときに使用するボタンである。例えば前回のゲームで5-BETされていたときには、次のゲームでDUAL-B

ETボタン13hが押されると、自動的に5-BETに設定される。

【0013】DEAL/DRAWボタン13fは、ゲームを開始するときに押すボタンである。このDEAL/DRAWボタン13fが押されると、ゲームが開始され、カードが配付される。HOLDボタン13a～13eは、配付された5枚のカードのうち、残しておきたいカードをキープするときに使用するボタンである。最初にプレーヤーのカードが配付されると全てが点灯し、押すと消灯してそのカードがキープされる。再度押すと再度点灯し、キープが解除される。

【0014】DOUBLE-UPボタン13iは、通常のゲームで一定の役を完成させた場合に、その配当を用いてダブルゲームへ移行するときに使用するボタンである。PAY-OUTボタン13jは、通常ゲームで勝ったときや、ダブルゲームで勝ちその後のダブルゲームを中止したいときに使用するボタンである。このボタンが押されると、その勝ち分がクレジットに転送される。また、このとき以外に押すと、クレジット分のメダルがホッパー（ゲーム機10内部のメダル溜め）よりメダル払出口14から払い出される。再度押すと、払い出しが中止される。

【0015】図3は、ゲーム機10内部の電氣的構成の一実施例を示すブロック図である。CPU回路21は、ゲーム機10の全体を制御する回路である。ROM22は、ゲームの内容のプログラムやその初期設定値、テストモード等が入力されている記憶部である。RAM23は、例えば前々回のゲーム内容までを一時的に記憶しておく記憶部である。RAM23により、ゲーム中に電源断となったときでも、ゲーム内容をバックアップし、復帰時には、電源断時の状況からゲームが再開される。

【0016】音源回路24は、プレーヤーがゲームで勝ったとき等に、それぞれ所定のサウンドを発生させる回路である。本実施例では、役ごとに異なるサウンドを発生させるようにしている。入力回路25は、上記操作ボタン13a～13jと電氣的に接続され、操作ボタン13a～13jが押されると、それをCPU回路21に伝送する。出力回路26は、例えば操作ボタン13a～13jの点灯または消灯や、メダルの払い出し等を制御する回路である。ビデオモニター回路27は、ゲーム内容をモニター11上に画像で出力するための回路である。

【0017】次に、ゲームの流れについて、図4～図11に基づき説明する。図4、5は、本発明によるゲーム機10のゲームの流れの一実施例を示すフローチャートである。図6～図12は、ゲーム中におけるモニター11上の表示の一実施例を示す図である。

【0018】最初に、ゲームの全体の流れを概説する。まず、通常のゲームが開始され、モニター11上でジョーカーを含む53枚のトランプカードの中からランダムに選択された5枚のカードがプレーヤーに配付される。

プレーヤーは、このカードの中から必要なカードを指定し、そのカードをキープする。それ以外のカードは、残りのカード（48枚）の中からランダムに選択された新たなカードに交換される。このときのプレーヤーのカードが、一定の役を完成した場合には、プレーヤーの勝ちとなり、プレーヤーは、その役に相当する配当を得ることができる。

【0019】また、プレーヤーは、この配当を元に、ダブルアップゲームを選択することができる。このダブルアップゲームとは、以下の手順で行われる。まず、ランダムに選択された5枚のカードが裏返して配付され、その中の1枚のカードが親カードとしてオープンされる。プレーヤーは、残りのカードの中から1枚のカードを選択する。プレーヤーのカードの数字が親カードの数字より大きいときには、前述の配当が倍に増える。一方、プレーヤーのカードの数字が親カードの数字より小さいときには、前述の配当が没収される。

【0020】次に、ゲームの流れを詳細に説明する。まず、図4において、ステップS1で電源が投入されると、ステップS2に進み、初期状態となる。すなわち、モニター11上には、デモンストレーション用の画像が出力され、メダルの投入待ち状態となる。メダルが投入されると、ゲーム機10のクレジットに加算され、同時にステップS3でクレジット有りと判断され、次のステップS4進む。

【0021】ステップS4では、1-BETボタン13gまたはDUAL-BETボタン13hの待ち状態となる（1-BETボタン13gおよびDUAL-BETボタン13hが点灯する。）。いずれかのボタンが押されると、ステップS5に進み、デモ用画面の出力を終了し、通常ゲームが開始される。

【0022】通常ゲームは、52枚のトランプカードと1枚のジョーカーとからなる53枚のカードで行われる。最初に、CPU回路21は、ゲームの開始時ごとに、この53枚のカードの中からランダムに選定した1枚のカードをハイオッズカードに設定する。ここで、ハイオッズカードとは、このカードを手の内にして役を完成させたときには、通常の2倍の配当が得られるカードである。

【0023】図6は、モニター11上に表示される通常のカードとハイオッズカードとの一実施例を示す図である。通常、カードは、図中（a）に示すように表示されるが、ハイオッズカードに選定されたときには、図中（b）に示すように、カードの数字や絵柄を判別することができる程度の大きさに、ハイオッズカードである旨が表示される。

【0024】次にCPU回路21は、上記53枚のカードの中からランダムに5枚のカードを選択してプレーヤーに配付する。図7は、このときのモニター11上の表示の一実施例を示す図である。図7に示すように、モニ

ター11には、オッズ表が表示される。ここで、オッズ表とは、各役の種類と、その役を完成させたときのBET数に対する配当を表示したものである。オッズ表は、1番左側の欄が現在のBET数を表示し、その欄内を赤く表示する。従って、オッズ表は、BET枚数が1枚増えるごとに変化する。また、モニター11の下部には、「BET ORDEAL」とメッセージが表示される。

【0025】プレーヤーの5枚のカードは、最初に図7のように裏返して配付される。次に、ステップS6に進み、DEAL/DRAWボタン13fの入力待ち状態となる。DEAL/DRAWボタン13fが押されると、ステップS7に進み、コインの受付を行わなくなり、BET数を確定する。そして各カードをオープンする。モニター11上では、例えば図中左側のカードから順次カードをオープンする。

【0026】図8は、ステップS7～ステップS8のゲームの流れを説明する図である。図8のダイヤの1のように、5枚のカードの中にハイオッズカードが存在するときには、そのカードは、図6（b）に示すように表示され、ハイオッズカードである旨がモニター11上で表示される。

【0027】プレーヤーのカードがオープンされるとステップS8に進み、HOLDボタン13a～13eの入力待ち状態となる。プレーヤーによりHOLDボタン13a～13eが押され、キープするカードが指定されると、そのカード上には、「HELD」と表示される（図8中、スペードの2、ダイヤの1、ダイヤの2）。さらに、図のようにハイオッズカード（ダイヤの1）がキープされると、そのカードはプレーヤーの手中に確定するので、オッズ表が変更される。左側の欄に、「WITH HI-ODDS CARD」のメッセージが表示され、役の完成の有無にかかわらず、オッズ表の現在のBET数である1COINの欄の各配当が2倍に変更される。なお、ハイオッズカードがあっても、それがキープされなかったときには、オッズ表は変更されない。また、一度ハイオッズカードをキープしても、そのキープを解除すれば、オッズ表は元の配当に戻る。

【0028】次に、ステップS9に進み、DEAL/DRAWボタン13fの入力待ち状態となり、DEAL/DRAWボタン13fが押されると、次のステップS10に進む。なお、ステップS8でのHOLDボタン13a～13eの押下の有無にかかわらず、DEAL/DRAWボタン13fが押下されるとステップS10に進む。

【0029】ステップS10では、カードの交換が必要が否かが判断される。カードの交換が必要な場合は、ステップS11に進み、キープされた以外のカードを新たなカードに交換する。ここでは、53枚のカードのうち、既に使用した5枚のカードを除いた48枚のカードからランダムに選択されたカードに交換される。モニタ

ー11上では、「H E L D」の表示が消え、さらに不要になったカードが消えて裏返された新たなカードが表示される。このカードは自動的にオープンされる。新たなカードにハイオッズカードが存在する場合には、その時点でそのカードがプレイヤーのカードとして確定するので、上述した表示と同様に、そのカードがハイオッズカードである旨の表示と、オッズ表の変更が行われる。

【0030】図5は、図4に続くフローチャートである。ステップS11で新たなカードがオープンされた場合、またはステップS10でカードの交換が必要でない場合、すなわち最初のカードの配付時にすでに一定の役が完成しており、5枚の全てがキープされた場合には、図5のステップS12に進む。ステップS12では、プレイヤーのカードの勝敗が判定される。すなわち、5枚のカードがオッズ表上のいずれかの役を完成しているか否かが判別される。プレイヤーのカードが一定の役を完成していない場合には、プレイヤーの負けとなり、図4中、Bに進む。モニター11には、ゲームオーバー時の最終画像が表示される。

【0031】プレイヤーのカードが一定の役を完成している場合には、プレイヤーの勝ちとなる。図9は、このときのモニター11上の表示の一実施例を示す図である。交換された新たなカードが例えばクローバーの1、ダイヤの3であり、2ペアを完成した場合には、「W I N N E R !」とメッセージが表示され、さらにハイオッズカードを有する場合には、図のように「C O N G R A T U R A T I O N」

とメッセージが表示され、同時に、役を完成したカードがカラーモードにより点滅される。また、オッズ表中、該当する役の欄が赤色等で表示される。

【0032】次のステップS13では、DUAL-BETボタン13hがオンされたか否かを判別し、オンされたときには、ステップS14に進み、その役の配当がクレジットに加算され、前回ゲームと同一のBET数が設定され、図4中、Cに進み、新たな通常ゲームが開始される。

【0033】また、ステップS13でDUAL-BETボタン13hがオンされず、DOUBLE-UPボタン13iまたはPAY-OUTボタン13jがオンされたときには、ステップS15からそれぞれステップS16またはステップS17に進む。ステップS16では、その役の配当がクレジットに加算され、図4中、Bに進む。ステップS17では、ダブルアップゲームが開始される。

【0034】図10は、ステップS17~18におけるゲームの流れを説明する図である。ステップS17でダブルアップゲームが開始されると、モニター11上のオッズ表が表示されていた部分にはダブルアップゲーム用のメッセージが表示される。図10では、プレイヤーの賭けたコイン枚数を示す「N O W Y O U G E T」の

メッセージ、およびこのゲームに勝ったときに得られるコイン枚数を示す「T R Y Y O U R L U C K」のメッセージが表示されている。ゲームは、全てのカードが消去され、53枚のカードの中からランダムに選択された5枚の新たなカードが裏返して配付される。この5枚のカードのうち、左端のカードが親カードとされ、そのカード上に「D E A L E R」と表示される。次のステップS18で、この親カードがオープンされる。なお、ダブルアップゲームの開始時には、53枚のカードから新たにハイオッズカードを選定しても良いが、本実施例では、通常ゲームで選定されたハイオッズカードが、そのままダブルアップゲームにおいても適用するものとする。

【0035】次に、ステップS19に進み、プレイヤーからのHOLDボタン13b~13eの入力待ち状態となり、モニター11には、「S E L E C T A C A R D」とメッセージが表示される。プレイヤーは、HOLDボタン13b~13eの押下により、希望するカードを選択する。HOLDボタン13b~13eのいずれかがオンされると、ステップS20に進み、そのカードがオープンされる。次のステップS21では、プレイヤーの選択したカードの数字と親カードの数字の大きさが比較される。プレイヤーのカードの数字の方が大きいときにはプレイヤーの勝ちとなり、ステップS22に進み、倍の配当を得ることができる。

【0036】図11は、このときのモニター11の表示の一実施例を示す図である。図11は、プレイヤーのカードがハイオッズカードであるときの例を示している。このように、プレイヤーのカード、または親カードがハイオッズカードであるときには、さらに倍の配当(すなわち4倍の配当)を得ることができる。また、通常のゲームと同様に、このダブルアップゲームでプレイヤーが勝ったときには「C O N G R A T U R A T I O N !」のメッセージ、さらにハイオッズカードで勝ったときには「G R E A T ! D O U B L E × 2 C O I N S !」のメッセージがモニター11上に表示される。次に、ステップS15に進み、プレイヤーは、DOUBLE-UPボタン13iを押して、再度ダブルアップゲームを選択することができる。あるいは、PAY-OUTボタン13jを押して、ダブルアップゲームの配当をクレジットに加算し、通常のゲームを選択することができる。

【0037】ステップS21で、プレイヤーのカードの数字の方が小さいときには、プレイヤーの負けとなり、ステップS23で通常ゲームで勝った分の配当が没収され、図4中、Bに進む。図12は、このときのモニター11の表示の一実施例を示す図である。モニター11上には、「T R Y Y O U R L U C K」のメッセージが消去され、「N O W Y O U G E T」のコイン枚数の表示が0になる。また、プレイヤーが選択した以外の残りのカードが順次オープンされる。また、「G A M E

OVER」のようなゲームが終了した旨のメッセージが表示される。

【0038】なお、フローチャートにおいては図示しないが、プレイヤーのカードと親カードとが引き分けであるときには、「TRY AGAIN」等のメッセージが表示され、再度ゲームが行われる。

【0039】以上のように、本発明によるゲーム機10では、ゲームの開始時ごとに、53枚のカードの中から、配当が倍になるハイオッズカードがランダムに選定されるので、従来のジョーカーを手の内にしたときに配当が倍になるゲームとは、以下に示す2点が大きく異なる。第1に、ゲームの開始時ごとに、ハイオッズカードが異なるので、プレイヤーは、どのカードがハイオッズカードになっているのか、現実にはそのカードを引くまでは判らず、ゲームに意外性を出すことができる。第2に、前述した配当を倍にするジョーカーとは異なり、ハイオッズカードをキープすることが、プレイヤーは、必ずしも有利になるとは限らないので、役の難易度と配当の増加の程度とを比較考量した、戦略的でスリリングなゲームを行うことができる。

【0040】例えば最初の5枚のカードの数字が「1, 2, 2, 3, 3」であり、この中の「1」がハイオッズカードであり、「1, 2, 3」が同一絵柄であるとす。ここで、同一絵柄の「1, 2, 3」を残して「2, 3」を交換すれば、ハイオッズカード有りの（配当が倍の）ストレート、さらにはストレートフラッシュをねらうことができる。一方、「2, 2, 3, 3」を残してハイオッズカードである「1」を交換すれば、通常の配当となってしまうが、すでに2ペアが完成しており、さらにはフルハウスをねらうことができる。

【0041】以上、本発明による画像表示カードゲーム機の一実施例について説明したが、本発明は、上述した実施例に限定されることなく、その要旨を逸脱しない範囲内で種々の変形が可能である。例えば、ハイオッズカードは、配当が2倍になるカードとしたが、これに限らず、例えば配当が3倍、5倍、・・になるカードとしても良い。また、53枚のカードの中の1枚のみをハイオッズカードに選定したが、これに限らず、複数枚を選定しても良く、さらにはそれらの配当の倍率を変えても良い。

【0042】ハイオッズカードの出現は、自然発生を基本としているが、出現率を設定することができるようにしても良い。例えば、一定ゲーム数の間のハイオッズカードの出現率と、設定されたハイオッズカードの出現率とを比較し、設定された出現率に達していないときには、意図的にハイオッズカードをプレイヤーに配付するカードに送り込み、一方、設定された出現率を越えてい

るときには、意図的にハイオッズカードをプレイヤーに配付するカードからはずすようにすることもできる。

【0043】また、ハイオッズカードの出現率を確率変動するようにすることもできる。例えば、最初の1回のハイオッズカードの出現率は、自然発生時の出現率より低く設定し、1度出現した後は、例えば複数回のゲームにおいては、ハイオッズカードの出現率が高くなるようにしても良い。

【0044】

10 【発明の効果】本発明による画像表示カードゲーム機によれば、カードの中に配当が増加する配当増加カードを設定したので、遊技者は、配当増加カードを引き当てたときには、それによる配当の増加の程度と役の難易度とを比較考量して役作りを行うことができる。これにより、ゲーム内容に戦略的指向が付加され、ゲーム内容がより高度化し、ゲームの期待感や興奮度を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

20 【図1】本発明による画像表示カードゲーム機10の一実施例の外観の構成を示す斜視図である。

【図2】操作スイッチ部13の一実施例の詳細な構成を示す平面図である。

【図3】ゲーム機10内部の電氣的構成の一実施例を示すブロック図である。

【図4】本発明によるゲーム機10のゲームの流れの一実施例を示すフローチャートである。

【図5】図4に続くフローチャートである。

【図6】モニター11上に表示される通常のカードとハイオッズカードとの一実施例を示す図である。

30 【図7】ステップS5におけるモニター11上の表示の一実施例を示す図である。

【図8】ステップS7～ステップS8におけるゲームの流れを説明する図である。

【図9】通常ゲームでプレイヤーが勝ったときのモニター11上の表示の一実施例を示す図である。

【図10】ステップS17～18におけるゲームの流れを説明する図である。

【図11】ステップS22におけるモニター11の表示の一実施例を示す図である。

40 【図12】ステップS23におけるモニター11の表示の一実施例を示す図である。

【符号の説明】

10 画像表示カードゲーム機

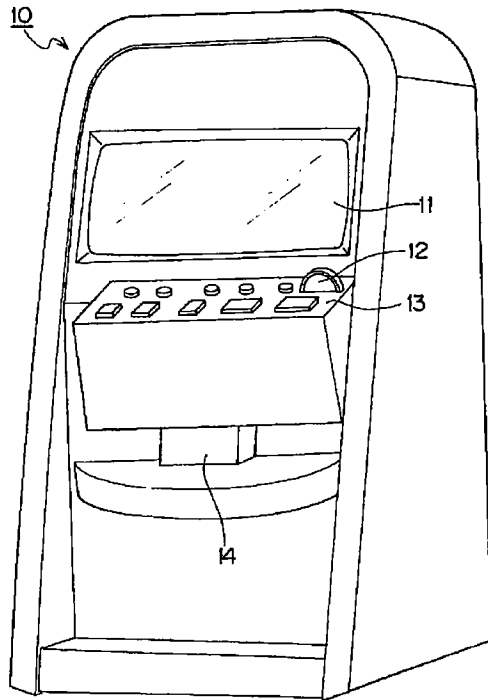
11 モニター

12 メダル投入口

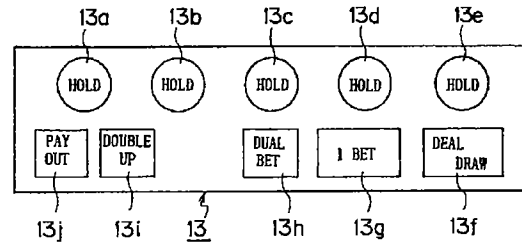
13 操作スイッチ部

14 メダル払出口

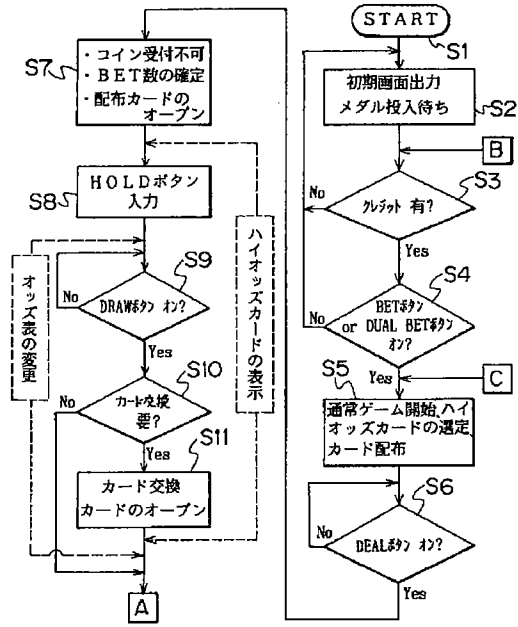
【図1】



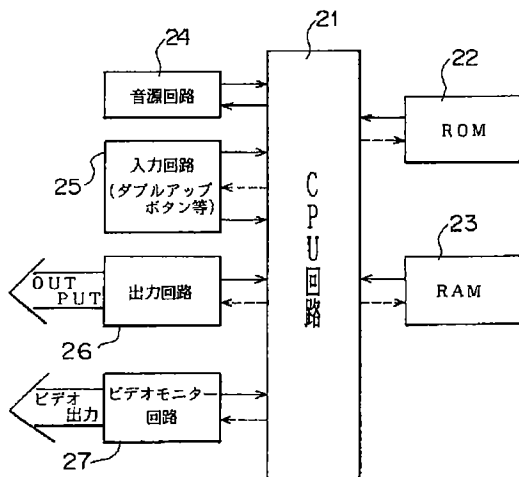
【図2】



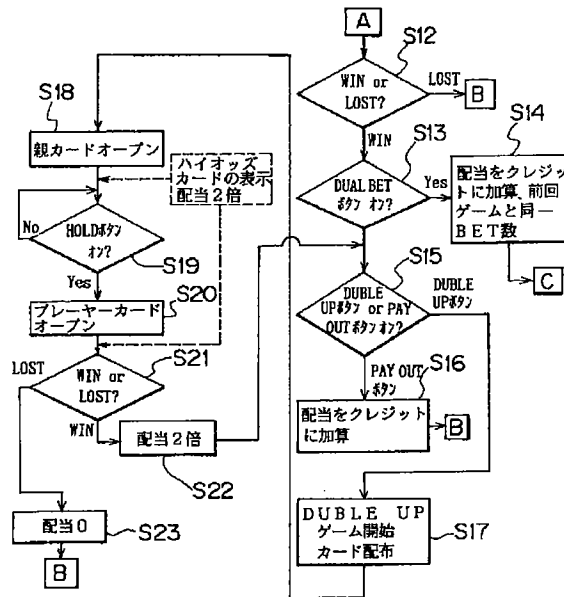
【図4】



【図3】

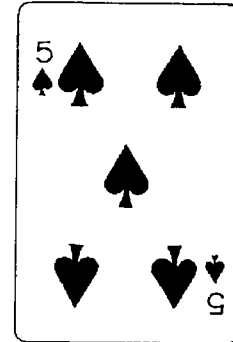


【図5】



【図6】

(a)



(b)



【図7】

| O D D S | 1 COIN | 2 COINS | 3 COINS | 10 COINS |
|-----------------|--------|---------|---------|----------|
| ROYAL ST FLUSH | 500 | 1000 | 1500 | 10000 |
| FIVE OF A KIND | 100 | 200 | 300 | 1000 |
| STRAIGHT FLUSH | 40 | 80 | 120 | 400 |
| FOUR OF A KIND | 15 | 30 | 45 | 150 |
| FULL HOUSE | 6 | 12 | 18 | 60 |
| FLUSH | 4 | 8 | 12 | 40 |
| STRAIGHT | 3 | 6 | 9 | 30 |
| THREE OF A KIND | 1 | 2 | 3 | 10 |
| TWO PAIR | 1 | 2 | 3 | 10 |

WAGER 00
WIN 00000
PAY 000

BET OR DEAL
CREDIT 00000

【図8】

| O | D | D | S | | 1 COINS | 3 COINS | 10 COINS |
|-----------------|-------|---|---|------|---------|---------|----------|
| ROYAL ST | FLUSH | | | WITH | 1000 | 1500 | 10000 |
| FIVE OF A KIND | | | | HI | 200 | 300 | 1000 |
| STRAIGHT | FLUSH | | | | 80 | 120 | 400 |
| FOUR OF A KIND | | | | ODDS | 30 | 45 | 150 |
| FULL HOUSE | | | | CARD | 12 | 18 | 60 |
| FLUSH | | | | | 8 | 12 | 40 |
| STRAIGHT | | | | | 6 | 9 | 30 |
| THREE OF A KIND | | | | | 2 | 3 | 10 |
| TWO PAIR | | | | | 2 | 3 | 10 |

2♠
HELD
2♠

3♥
3♥

A♦
HELD
HI-ODDS
TWICE
A♦

2♦
HELD
2♦

4♣
4♣

WAGER OO
WIN OOOOO
PAY OOO
GOOD LUCK
CREDIT OOOOO

【図9】

| O | D | D | S | | 1 COINS | 3 COINS | 10 COINS |
|-----------------|-------|---|---|------|---------|---------|----------|
| ROYAL ST | FLUSH | | | WITH | 1000 | 1500 | 10000 |
| FIVE OF A KIND | | | | HI | 200 | 300 | 1000 |
| STRAIGHT | FLUSH | | | | 80 | 120 | 400 |
| FOUR OF A KIND | | | | ODDS | 30 | 45 | 150 |
| FULL HOUSE | | | | CARD | 12 | 18 | 60 |
| FLUSH | | | | | 8 | 12 | 40 |
| STRAIGHT | | | | | 6 | 9 | 30 |
| THREE OF A KIND | | | | | 2 | 3 | 10 |
| TWO PAIR | | | | | 2 | 3 | 10 |

2♠
2♠

A♣
A♣

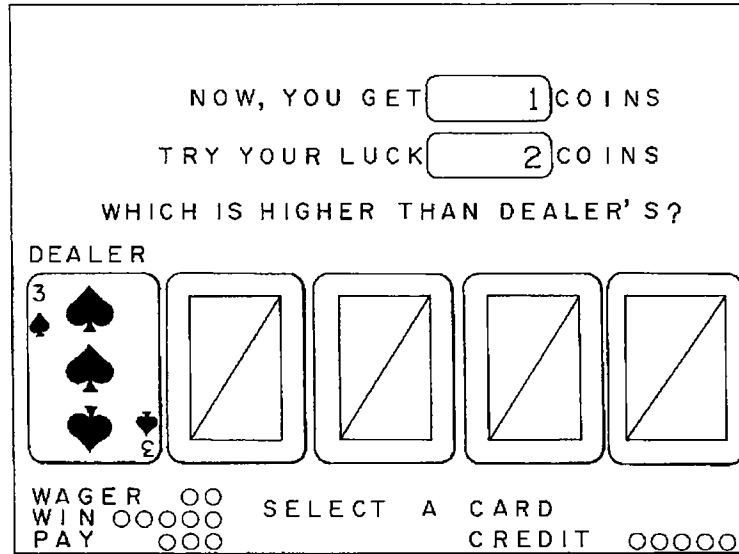
A♦
HELD
HI-ODDS
TWICE
A♦

2♦
2♦

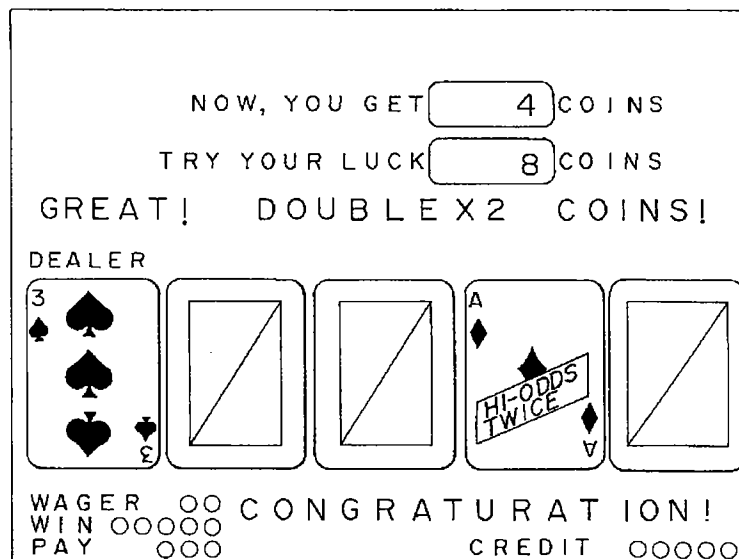
3♦
3♦

WAGER OO
WIN OOOOO
PAY OOO
GREAT!! DOUBLE COINS!
CONGRATURATION!
CREDIT OOOOO

【図10】



【図11】



【図12】

